1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

9 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

3-D TIC-TAC-TOE



Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

See Section 3 of your Owner's Manual for further details.



NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

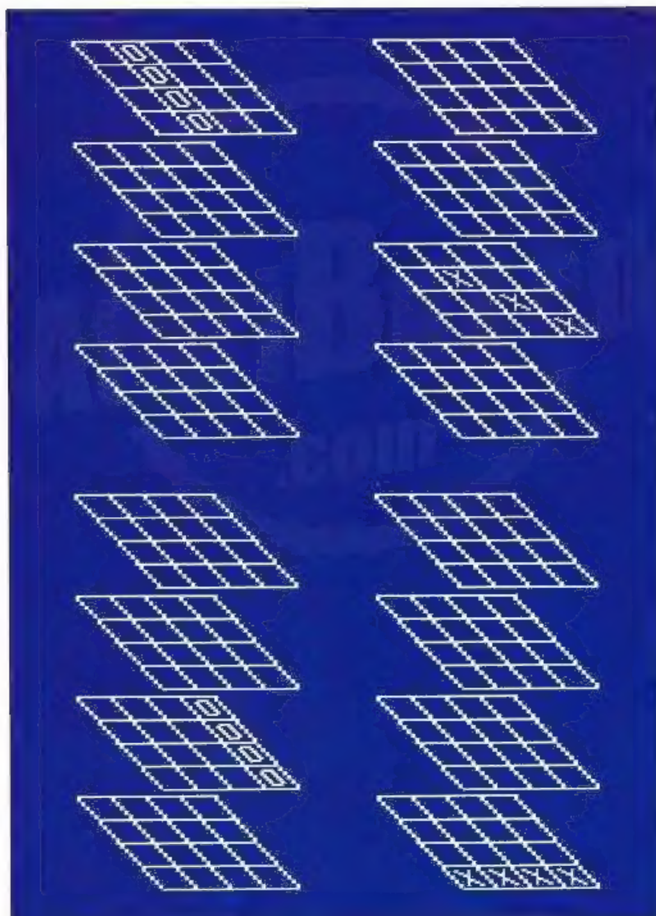
INTRODUCTION

In this game there is a perspective drawing of four square boards or planes displayed on the screen, which is intended to create a three-dimensional effect. Each board is a 4 x 4 grid. The object of the game is to place four **X**'s or four **O**'s in one horizontal, vertical, or diagonal row. To do this you may use one plane or all four planes.

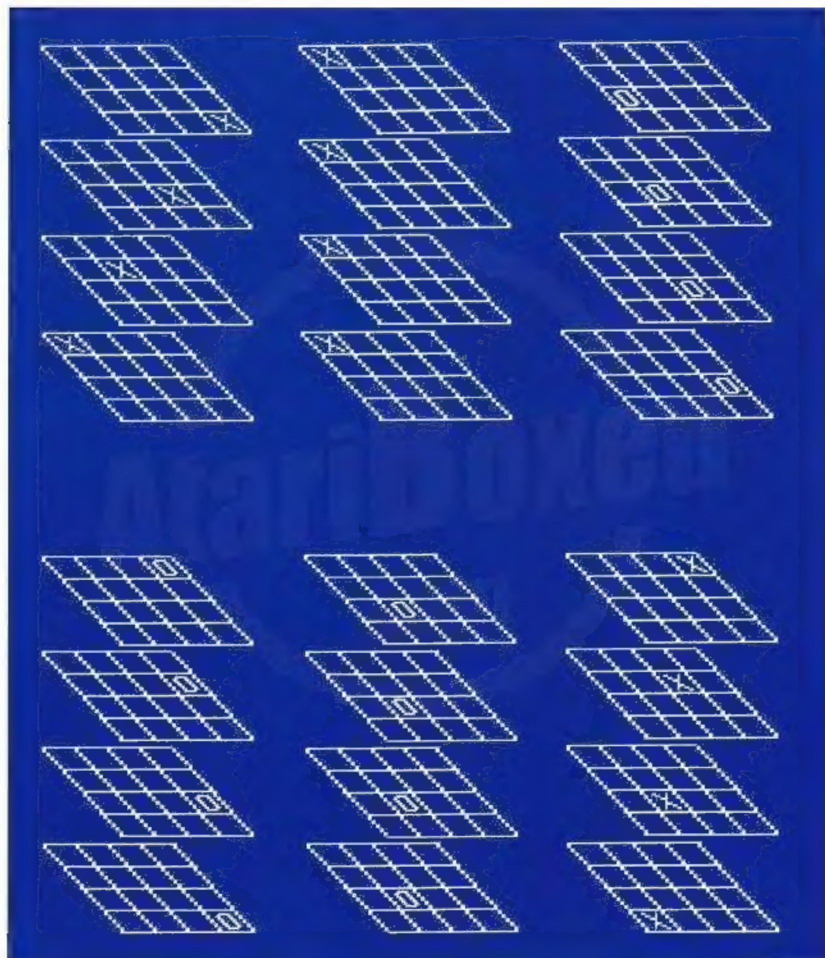


You must place four markers in a row before your opponent does, or before the computer does, to win. There are nine games in all. The first eight games are for one player competing against the computer. Each game number (1-8) is a progressively harder skill level. Game 9 is for two players.

The following examples show some of the ways to win using only one of the four planes:



Here are some ways to win using all four planes:



In total, there are 76 possible ways to win. It is not possible to win by using two or three planes, you must use one or all four.

CONSOLE CONTROLS

After inserting the cartridge, turn your television on and then flip the console **power** switch **on**. The display will show the four square boards or planes and the number 1 will appear on each side of the top of the screen. The left number 1 represents the game number (or skill level), and may be changed by depressing the **game select** switch on the console.

The right number 1 corresponds to the number of players for each game. This number changes automatically to 2 when the ninth game is selected.

Depress the **game reset** switch to begin a new game. The game number remains the same when the **game reset** switch is depressed. The game number only changes when the **game select** switch is used, or when the power is turned **on** and **off**.

USING THE CONTROLLERS

To move your "cursor" (the blinking X or O) right or left, move the Joystick right or left. Your cursor will wrap around (disappear on one side of the level or plane and appear on the other side). Move the Joystick forward to move your cursor up from square to square or to a new level as it reaches the top of a plane. To move the cursor down in the same manner, move the Joystick back or toward yourself. Put the Joystick in a diagonal position and the cursor moves diagonally on the screen, and also moves from level to level.

To place an X or an O on the screen, press the controller button when the cursor is in the square you wish to occupy. The last move made is indicated by a blinking X or O in the appropriate square.

The computer will not allow a move to an occupied square. It will sound an error message when a player presses the controller button in an attempt to move into a square that is already occupied.

SKILL LEVELS

Each game number represents a progressively harder skill level.The game numbers and skill levels therefore are interchangeable. The only exception to this is Game 9. Game 9 is for two players, and the skill level is not applicable.

Game 1 is the least difficult to play; Game 8 is the most difficult.

At level 1 the computer moves quickly and is fairly easy to beat. At level 8, the computer may think or "compute" for as long as 20 minutes before making its move and is very difficult to beat. Check the **GAME SELECT MATRIX** for the number of moves the computer looks ahead during each skill level, as well as the compute or move time for each level.

When the computer is working on its next move, the TIC-TAC-TOE boards are not displayed. Instead, various colors appear on the screen. Depressing the **game reset** switch or moving the difficulty switches when this is happening has no effect on the game. However, depressing the **game select** switch will cause the computer to move almost immediately, without changing the game number.

If the computer is NOT computing its next move, the skill level or game number may be changed during a game by depressing the **game select** switch.

DIFFICULTY SWITCHES

The **right difficulty** switch determines who will begin a game. For one-player games, when the switch is in the **a** position, you start; when the switch is in the **b** position, the computer starts. In two-player games the **right difficulty** switch determines whether **X** or **O** starts. In the **a** position the **X** player, or the player using the Joystick plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack starts. In the **b** position, the **O** player (using the **RIGHT CONTROLLER** jack) starts.

The **left difficulty** switch may be used to create a "set up" mode on the screen. To do this, put the switch in the **a** position. You may then use the Joystick plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack to place **X**'s or **O**'s anywhere on the screen. Press the controller button to place markers. Hold the button down and the cursor alternates between **X**'s, **O**'s, and blanks on the screen so that you may place whichever you wish in the desired square.

Whenever you place the **left difficulty** switch in the **b** position, TIC-TAC-TOE is ready for normal game play. After using the set up mode, either **X** or **O** may play first. This is determined by the position of the **right difficulty** switch, the same as at the start of the game.

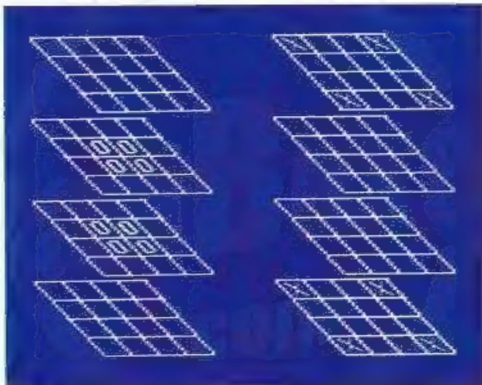
STRATEGY

To beat the computer or another player, you must place two three-in-a-rows so that the opponent cannot block both of them. Occasionally, you may win when an opponent fails to see that you have three-in-a-row, but that method involves more luck than strategy.

At higher skill levels, placing three-in-a-row becomes difficult. One of the secrets to playing winning TIC-TAC-TOE is to play in the 16 "strong" squares at the beginning of a game. The 16 strong squares are the eight outside corner squares, and the eight inside center squares.

"STRONG" SQUARES

X = outside strong squares
O = inside strong squares



Try to take over or dominate planes. The four TIC-TAC-TOE boards represent horizontal, vertical, and diagonal planes. When you place three or four markers in one plane and your opponent has none, you can probably win. Continue to force the opponent to block until you have two three-in-a-rows which cannot both be blocked in one move.

When planning your moves during a game, don't lose sight of the fact that your opponent is doing the same. Blocking your opponent's markers is equally important in establishing a strategy of your own.

It has been proven that the first player to move can always win, provided he or she plays a perfect game. The computer on the other hand, has a degree of randomness programmed into its play, so it will not always play a perfect game, even at the highest skill level (8). This gives the opponent a chance to win, if he or she is a skilled player.

GAME SELECT MATRIX

Difficulty Level	Number of Moves the Computer Looks Ahead	Computer's Approximate Move Time
1	1	1/2 second
2	2	3 seconds or less
3	3	1 minute or less
4	4	3 minutes or less
5	5	10 minutes or less
6	6	10 minutes or less
7	9	10 minutes or less
8	9	20 minutes or less

3·D TIC-TAC-TOE

9 JEUX VIDEO

3-D TIC-TAC-TOE



Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à manette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la manette de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.



N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position **off**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

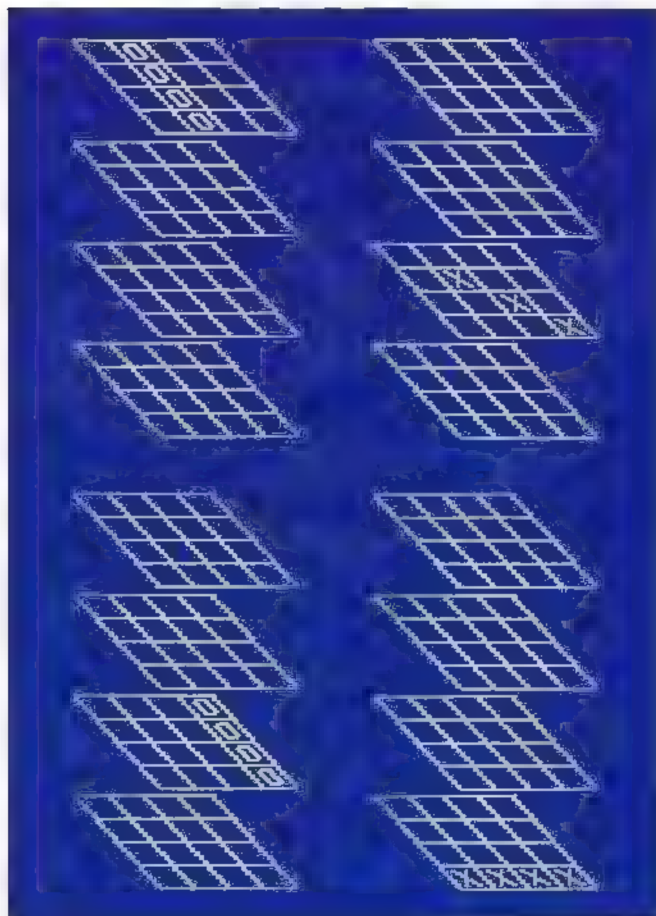
INTRODUCTION

Dans ce jeu, quatre plans carrés sont affichés sur l'écran en perspective, de façon à donner l'impression du relief. Chaque carré forme un damier de 4 cases sur 4. Il s'agit d'aligner quatre **X** ou quatre **O** suivant une direction horizontale, verticale ou en diagonale, en utilisant soit un seul plan, soit les quatre plans.



Pour gagner, il faut être le premier à aligner ses quatre marques, avant l'adversaire ou avant l'ordinateur. Il y a neuf jeux en tout. Dans les huit premiers, un joueur unique s'oppose à l'ordinateur. Le niveau d'habileté requis augmente progressivement avec le numéro du jeu (de 1 à 8). Le Jeu 9 se joue à deux.

Les exemples suivants montrent quelques manières de gagner en utilisant un seul des quatre plans:



Voici maintenant comment l'on peut gagner en utilisant les quatre plans:



En tout, il existe 76 manières différentes de gagner. Il est impossible de gagner en utilisant deux ou trois plans; il faut n'en utiliser qu'un seul ou bien les utiliser tous.

PUPITRE DE COMMANDE

Après avoir inséré la cartouche, allumer la télévision puis mettre l'interrupteur du pupitre en position de marche (**on**). Les quatre damiers apparaissent sur l'écran et le numéro **1** est affiché de part et d'autre en haut de l'écran. Le numéro **1** de gauche correspond au numéro du jeu (niveau d'habileté); pour le faire varier, presser le **sélecteur de jeu (game select)** du pupitre.

Le numéro **1** de droite indique le nombre de joueurs pour chaque jeu. Il passe automatiquement à **2** lorsqu'on choisit le neuvième jeu.

Pour commencer une nouvelle partie, appuyer sur le bouton de **remise à zéro (game reset)**. Le numéro de jeu ne change pas lorsqu'on presse le bouton de remise à zéro; il ne change que si l'on utilise le **sélecteur de jeu (game select)** ou si l'on allume et éteint l'appareil (**on** et **off**).

UTILISATION DES COMMANDES

Pour déplacer le "curseur" (le **X** ou le **O** clignotant) vers la droite ou vers la gauche, pousser la manette de commande vers la droite ou vers la gauche. Le curseur "passe par-dessous" (il disparaît au bord d'un damier et reparaît du côté opposé). Pousser la manette vers l'avant pour déplacer le curseur de case en case jusqu'en haut d'un damier et l'amener ensuite au niveau suivant. Pour le faire descendre de la même manière, tirer la manette vers soi. Pousser la manette en diagonale pour le déplacer en diagonale sur l'écran et pour le faire passer d'un niveau à l'autre.

Pour inscrire un **X** ou un **O** sur l'écran, presser le bouton de la commande lorsque le curseur se trouve sur la case que l'on désire occuper. Un **X** ou un **O** clignotant indique la case prise lors du dernier coup joué.

L'ordinateur interdit de prendre une case déjà occupée. Il émet un signal d'erreur chaque fois qu'un joueur presse le bouton de sa commande pour inscrire se marque dans une case déjà occupée.

NIVEAUX D'HABILETÉ

Le niveau d'habileté augmente progressivement avec le numéro du jeu. Le numéro d'un jeu est donc le même que le niveau d'habileté qu'il requiert. La seule exception est le jeu **9** qui se joue à deux et auquel n'est donc affecté aucun niveau d'habileté particulier.

Le Jeu **1** est le plus facile, le Jeu **8** le plus difficile.

Au niveau **1**, l'ordinateur joue rapidement et n'est pas très difficile à battre. Au niveau **8**, l'ordinateur prend jusqu'à 20 minutes pour penser et "calculer" son coup avant de jouer et il est très difficile à battre. La **MATRICE DE SÉLECTION DE JEU** indique, pour chaque niveau d'habileté, combien de coups l'ordinateur prévoit à l'avance ainsi que le temps qu'il lui faut pour calculer et jouer son coup.

Pendant que l'ordinateur calcule son prochain coup, les damiers de TIC-TAC-TOE ne sont pas affichés. A la place, diverses couleurs apparaissent sur l'écran. Si l'on presse alors le bouton de **remise à zéro (game reset)** ou si l'on déplace les sélecteurs de difficulté, il ne se passe rien. Par contre, si l'on presse le **sélecteur de jeu (game select)** l'ordinateur joue son coup presque immédiatement et sans que le numéro du jeu en soit changé.

Si l'ordinateur **N'EST PAS** en train de calculer son prochain coup, il est possible de changer le niveau d'habileté (ou numéro du jeu) de la partie; il suffit de presser le **sélecteur de jeu**.

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

Le **sélecteur de difficulté de droite (right difficulty)** sert à déterminer qui jouera le premier. Dans le cas d'un joueur unique, c'est le joueur qui joue le premier lorsque le sélecteur est en position **a**; l'ordinateur, lorsque le sélecteur est en position **b**. Lorsqu'on joue à deux, le sélecteur de difficulté de droite détermine qui jouera le premier, X ou O. En position **a**, c'est le joueur X, celui dont la manette est branchée sur la prise de COMMANDE DE GAUCHE, qui commence. En position **b**, c'est le joueur O (utilisant la prise de COMMANDE DE DROITE) qui commence.

Le **sélecteur de difficulté de gauche (left diffiucity)** permet d'adopter un mode de "composition" sur l'écran. Il suffit d'amener le sélecteur en position **a**. On utilise ensuite la manette branchée sur la prise de COMMANDE DE GAUCHE pour placer des X et des O où on le désire. On presse le bouton de la commande pour les mettre en place. Si on le maintient enfoncé, le curseur inscrit tour à tour des

X, des O et des blancs sur l'écran, ce qui permet d'inscrire la marque que l'on désire dans la case choisie.

Lorsqu'on place le **sélecteur de difficulté de gauche** en position b, le jeu est prêt pour une partie normale de TIC-TAC-TOE. Après qu'on a utilisé le mode de composition, c'est la position du **sélecteur de difficulté de droite** qui décide, comme en début de partie, si c'est à **X** ou à **O** de jouer le premier.

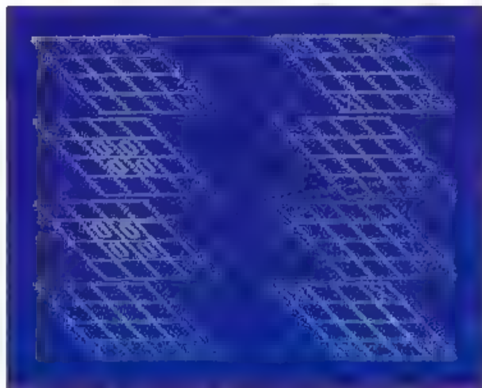
STRATÉGIE

Pour battre l'ordinateur ou un autre joueur, il faut commencer par aligner deux séries de trois marques: l'adversaire ne peut en bloquer qu'une. Il est parfois possible de gagner si l'adversaire ne remarque pas qu'on a aligné un série de trois marques, mais c'est alors une question de chance plus que de stratégie.

Au niveaux d'habileté les plus élevés, il devient difficile d'aligner une série de trois marques. L'un des secrets qui permettent de gagner au TIC-TAC-TOE consiste à jouer sur les 16 cases "fortes" en début de partie. Ces 16 cases fortes sont les huit cases de coin des damiers extérieurs et les huit cases centrales des damiers intérieurs.

CASES "FORTES"

X = cases fortes extérieures
O = cases fortes intérieures



Il faut essayer de s'emparer des damiers ou de les dominer. Les quatre damiers du TIC-TAC-TOE déterminent des plans horizontaux, verticaux et diagonaux. Si l'on a trois ou quatre marques dans un plan et que l'adversaire n'en ait aucune, il y a beaucoup de chances pour que l'on gagne. Il faut continuer à forcer l'adversaire à bloquer jusqu'à ce qu'on ait aligné deux séries de trois marques; l'adversaire ne pourra pas les bloquer toutes les deux d'un coup.

Pendant une partie, lorsqu'on calcule son coup, il ne faut pas oublier que l'adversaire fait de même. Il est tout aussi important de le bloquer que de mettre au point sa stratégie propre.

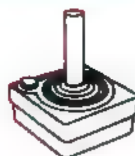
Il a été démontré que celui qui joue le premier peut gagner dans tous les cas, à condition de ne pas faire une seule erreur. D'autre part, un certain facteur aléatoire est inclus dans le programme de jeu de l'ordinateur: même au niveau d'habileté le plus élevé (8) son jeu n'est pas absolument parfait, ce qui donne à son adversaire une chance de gagner s'il se trouve être un joueur habile.

MATRICE DE SÉLECTION DE JEU

Niveau de difficulté	Nombre de coups prévus à l'avance par l'ordinateur	Temps approximatif que prend l'ordinateur pour jouer son coup
1	1	1/2 seconde
2	2	pas plus de 3 secondes
3	3	pas plus de 1 minute
4	4	pas plus de 3 minutes
5	5	pas plus de 10 minutes
6	[illegible]	pas plus de 10 minutes
7	9	pas plus de 10 minutes
8	9	pas plus de 20 minutes

3-D TIC-TAC-TOE

Benützen Sie Ihre Knüppelsteuerung mit diesem ATARI® Game Program™. Überzeugen Sie sich, daß die Steuerungskabel fest in der linken (**LEFT**) und rechten (**RIGHT**) **STEUERUNGS**-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer System™ stecken. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.



Für Spiele mit einem Spieler benützen Sie die Knüppelsteuerung, die in die linke (**LEFT**) **STEUERUNGS**-Buchse gesteckt wird. Details finden Sie in Abschnitt 3 Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanweisung.

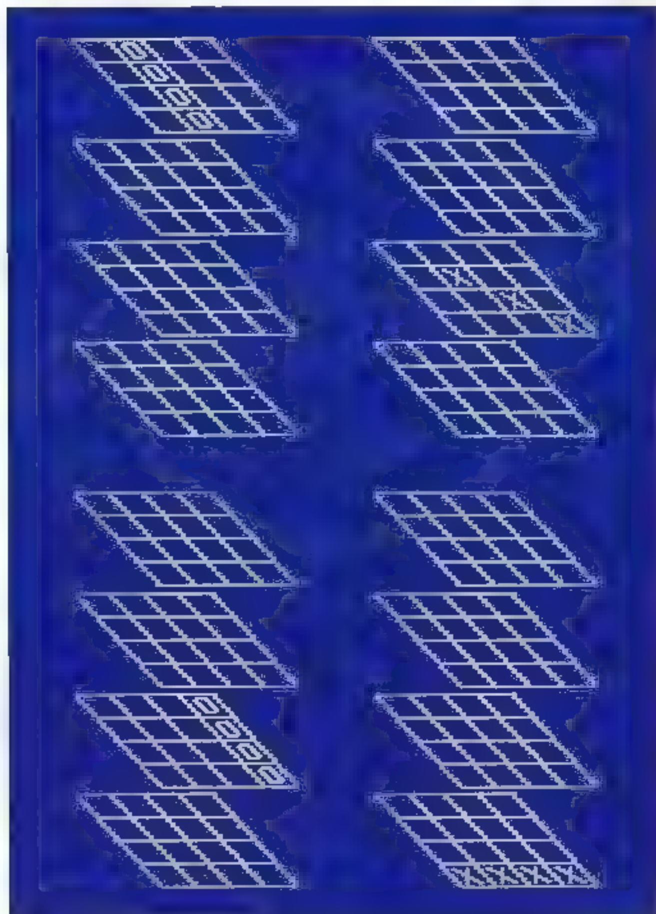
EINLEITUNG

In diesem Spiel ist eine Perspektivzeichnung von vier quadratischen Feldern oder Flächen am Bildschirm dargestellt, die einen dreideimensionalen Effekt schaffen sollen. Jede Fläche ist ein 4 x 4 Gitter. Das Ziel des Spieles besteht darin, vier **X** oder vier **O** in eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bringen. Um dies zu erreichen, können Sie eines, oder alle vier Gitter benützen.



Um zu gewinnen, bringen Sie, bevor Ihr Gegner oder der Computer das tun, vier Zeichen in eine Reihe. Im Ganzen sind es neun Spiele. Die ersten acht sind für einen Spieler, gegen den Computer. Je höher die Spielnummer (von 1 bis 8) desto schwieriger das Spiel. Spiel 9 ist für 2 Spieler.

Die folgenden Beispiele zeigen einige Gewinnmöglichkeiten mit nur einem der vier Gitter:



Hier einige Gewinnmöglichkeiten,
mit allen vier Gittern:



Im Ganzen gibt es 76 Gewinnmöglichkeiten. Sie können nicht gewinnen, wenn Sie zwei oder drei Gitter benützen; Sie müssen eines, oder alle vier benützen.

BEGINN DES SPIELES

Nach Einschieben der Kassette schalten Sie Ihren Fernseher, und dann den **Konsolenstromschalter (power) ein (on)**. Daraufhin werden die vier quadratischen Spielfelder, oder Gitter, abgebildet, und die Nummer 1 erscheint an beiden Seiten oben am Bildschirm. Die Nummer 1, links, stellt die Spielnummer (oder die Geschicklichkeitsstufe) dar, und kann geändert werden, indem der **Spielwahlschalter (game select)** an der Konsole gedrückt wird.

Die Nummer 1, rechts, entspricht der Spieleranzahl für jedes Spiel. Diese Zahl wird automatisch zu **2**, wenn das Spiel 9 gewählt wird.

Drücken Sie den **Spielrücksetzschalter (game reset)**, um ein Spiel neu zu beginnen. Die Spielnummer bleibt unverändert, wenn der **game reset**-Schalter gedrückt wird. Die Spielnummer ändert sich nur dann, wenn der **game select**-Schalter gedrückt, oder der Strom **ein-(on)** oder **aus-(off) geschaltet** wird.

ANWENDUNG DER STEUERUNGEN

Um Ihre "Positionsanzeige" (ein blinkendes **X** oder **O**) nach rechts oder links zu führen, bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links. Ihre Positionsanzeige wird das Spielfeld "umschlingen" (an einer Seite verschwinden und an der anderen wieder auftauchen). Bewegen Sie den Steuerknüppel vorwärts, um Ihre Positionsanzeige von Feld zu Feld nach oben zu bringen, oder auf ein neues Gitter, sobald Sie am Gitter oben angelangt sind. Um die Positionsanzeige gleicherweise nach unten zu führen, bewegen Sie den Steuerknüppel rückwärts, oder zu sich her. Bringen Sie den Steuerknüppel in eine diagonale Stellung, und die Positionsanzeige bewegt sich diagonal am Bildschirm, sowie von Gitter zu Gitter.

Um ein **X** oder eine **O** auf den Bildschirm zu setzen, drücken Sie den roten Knopf in dem Moment, in dem sich die Positionsanzeige in dem von Ihnen gewünschten Quadrat befindet. Der zuletzt ausgeführte Zug wird durch ein blinkendes **X** oder eine **O** im entsprechenden Quadrat angezeigt.

Der Computer verhindert einen Zug zu einem besetzten Quadrat. Hat der Spieler den roten Knopf gedrückt, um ein bereits besetzes Quadrat besetzen zu wollen, warnt ihn der Computer durch eine akustische Fehlermeldung.

GESCHICKLICHKEITSSTUFEN

Jede Spielnummer bedeutet eine zunehmend schwierigere Geschicklichkeitsstufe. Deshalb entsprechen sich Spielnummern und Geschicklichkeitsstufen. Die einzige Ausnahme stellt Spiel **9** dar, das für zwei Spieler ist, und bei dem die Geschicklichkeitsstufe nicht anwendbar ist.

Spiel **1** ist das einfachste, Spiel **8** das schwerste Spiel von allen.

Auf Stufe 1 bewegt sich der Computer schnell, und ist relativ leicht zu schlagen. Auf Stufe **8** kann der Computer bis zu 20 Minuten nachdenken, oder "ausrechnen," bevor er einen Zug macht, und ist äußerst schwer zu schlagen. In der Spielmatrix finden Sie die Anzahl der Züge, um die der Computer während jeder Geschicklichkeitsstufe vorgreift, sowie die "Ausrechnungs"-oder Zugzeit für jede Stufe.

Während der Computer seinen nächsten Zug vorbereitet, werden die TIC-TAC-TOE-Spielfelder nicht dargestellt. Zu diesem Zeitpunkt bleibt ein Niederdrücken des **game reset**-Schalters oder des **difficulty**-Schalters ohne Wirkung auf's Spiel. Drücken Sie jedoch den **game select**-Schalter, führt der Computer beinahe sofort einen Zug aus, ohne daß dadurch die Spielnummer geändert wird.

In der Zeit, in der der Computer NICHT über seinen nächsten Zug "nachdenkt," kann die Geschicklichkeitsstufe oder Spielnummer während des Spiels geändert werden, indem der **game select**-Schalter gedrückt wird.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER (DIFFICULTY)

Durch den **rechten Schwierigkeitsschalter (right difficulty)** wird bestimmt, wer anfängt. Bei Spielen für einen Spieler fangen Sie an, wenn sich der Schalter in der **a**-Stellung befindet; wenn er sich in der **b**-Stellung befindet, ist der Computer zuerst an der Reihe. In Spielen für zwei Spieler bestimmt der rechte Schwierigkeitsschalter, ob **X** oder **O** beginnt. In der **a**-Stellung beginnt der Spieler **X**, oder der Spieler, der den Steuerknüppel benützt, der in die **LINKE STEUERUNGS-Buchse** gesteckt wurde. In der **b**-Stellung beginnt der Spieler **O** (der die **RECHTE STEUERUNGS-Buchse** benützt) mit dem Spiel.

Der **linke Schwierigkeitsschalter (left difficulty)** kann dazu benützt werden, um einen "Aufstell"-Vorgang am Bildschirm einzuleiten. Dazu bringen Sie den Schalter in die **a**-Stellung. Daraufhin benützen Sie den Steuerknüppel, der in die **LINKE STEUERUNGS-Buchse** gesteckt wurde, um **X** oder **O** beliebig auf den Bildschirm zu setzen. Drücken

Sie den roten Knopf, um die Zeichen zu setzen. Halten Sie den Knopf, und die Positionsanzeige bewegt sich abwechselnd zwischen **X** und **O**, und leeren Stellen am Bildschirm, so daß Sie freie Wahl in der Besetzung des Quadrats haben.

Immer, wenn Sie den **linken Schwierigkeitsschalter (left difficulty)** in die b-Stellung bringen, kann normales TIC-TAC-TOE gespielt werden. Nach Anwendung des "Aufstell"-Vorgangs können entweder **X** oder **O** zuerst spielen. Dies wird durch die Stellung des **rechten Schwierigkeitsschalters** bestimmt, genau wie zu Beginn des Spieles.

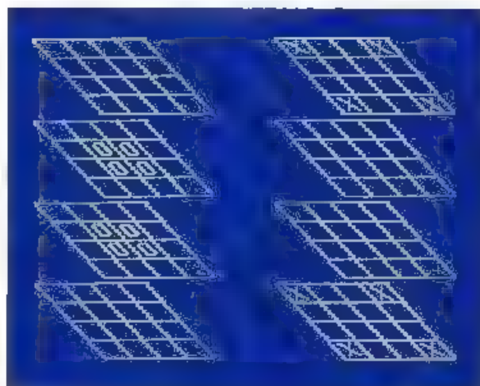
STRATEGIE

Um den Computer oder einen andern Spieler zu schlagen, müssen Sie zweimal jeweils drei Felder in einer Reihe durchgehend besetzen, so daß der Gegner nicht beide blockieren kann. Manchmal können Sie gewinnen, wenn es einem Gegner entgeht, daß Sie drei Felder in einer durchgehenden Reihe haben, jedoch erfordert diese Methode mehr Glück als Strategie.

In den höheren Schwierigkeitsstufen wird das Besetzen von drei Feldern in einer durchgehenden Reihe schwieriger. Eines der Geheimnisse, um als Sieger im TIC-TAC-TOE hervorzugehen, besteht darin, in den 16 "starken" Quadraten am Beginn des Spiels zu spielen. Die 16 starken Quadrate sind die acht äußeren Eckquadrate, sowie die acht inneren Mittelfeldquadrate.

"STARKE" QUADRATE

X = äußere, starke Quadrate
O = innere, starke Quadrate



Versuchen Sie, Gitterfelder zu übernehmen, oder sie zu beherrschen. Die vier TIC-TAC-TOE Spielfelder stellen waagrechte, senkrechte und diagonale Flächen dar. Wenn Sie drei oder vier Zeichen in eine Gitterfläche setzen, und Ihr Gegner hat keine, gewinnen Sie möglicherweise. Fahren Sie fort, Ihren Gegner zum Blockieren zu zwingen, bis Sie drei Felder in einer durchgehenden Reihe besetzt haben, die nicht durch einen Zug blockiert werden können.

Wenn Sie Ihre Spielzüge vorbereiten, sollten Sie nicht vergessen, daß Ihr Gegner das gleiche tut. Das Blockieren der Zeichen Ihres Gegners ist genauso wichtig, wie das Anwenden Ihren eigenen Strategie.

Die Erfahrung lehrt, daß der Spieler, der anfängt, gewinnen kann, vorausgesetzt, daß er ein fehlerloses Spiel spielt. Dem Computer hingegen wurde ein gewisser Zufallsfaktor ins Spiel programmiert, so daß er nicht immer perfekt spielt, nicht einmal auf der höchsten Geschicklichkeitsstufe (8). Dadurch hat der erfahrene Gegner also durchaus eine Gewinnchance.

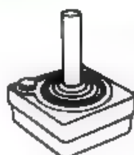
SPIELMATRIX

Schwierigkeitsstufe	Anzahl der Computervorgriffe	ca.-Zeit für Computerzug
1	1	1/2 sekunde
2	2	3 sekunden oder weniger
3	3	1 minute oder weniger
4	4	3 minuten oder weniger
5	5	10 minuten oder weniger
6	6	10 minuten oder weniger
7	9	10 minuten oder weniger
8	9	20 minuten oder weniger

3-D TIC-TAC-TOE

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **controller** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un solo comando a cloche inserito nella presa **left controller**. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari vedi Capitolo 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System.



NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** nella posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

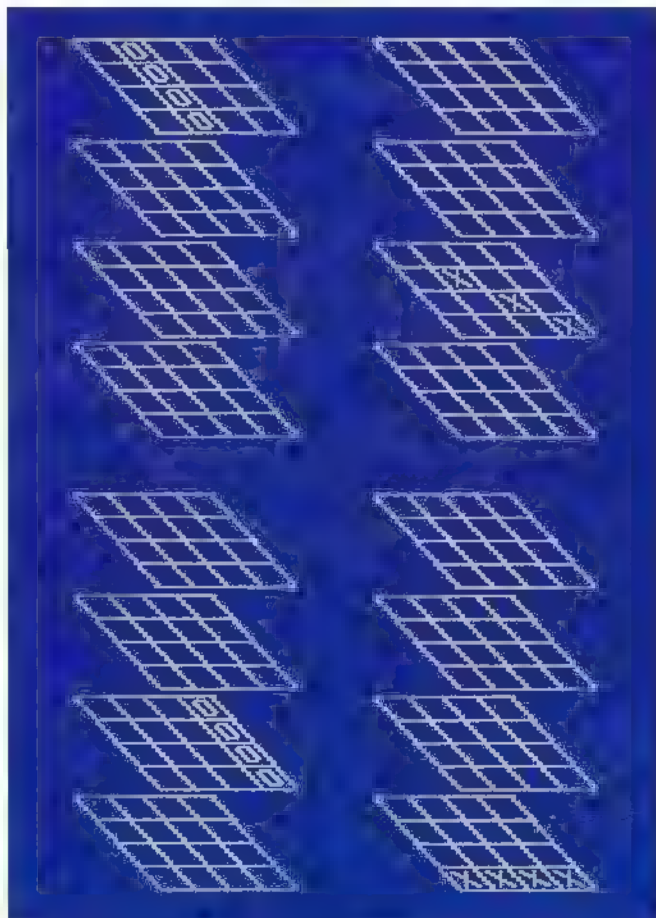
INTRODUZIONE

In questo gioco vengono rappresentati in prospettiva sullo schermo quattro quadrati o piani suddivisi in caselle, in modo da creare un effetto tridimensionale. Ciascun quadrato è suddiviso in quattro file di caselle. Lo scopo del gioco è di apporre quattro croci (X) o quattro zeri (O) su una fila orizzontale, verticale o diagonale di caselle, utilizzando un solo piano o tutti e quattro.



Tale allineamento deve essere realizzato, per poter vincere, prima che lo faccia l'avversario o il computer. Le variazioni del gioco sono complessivamente nove. Le prime otto sono per un solo giocatore, che affronta il computer, il cui livello di abilitá aumenta con il numero del gioco (1-8). Il gioco 9 è per due giocatori.

Gli esempi mostrati nella seguente illustrazione indicano alcuni modi di vincere utilizzando un solo piano:



Qui appresso sono mostrati alcuni modi di vincere utilizzando tutti e quattro i piani:



I possibili modi di vincere sono complessivamente 76. Non è consentito utilizzare due o tre piani, ma esclusivamente o un solo o tutti ≡ quattro.

COMANDI DELLA CONSOLE

Dopo avere inserito la cartuccia, accendere il televisore e portare l'interruttore **power** della console nella posizione **on**. Sullo schermo verranno rappresentati i quattro quadrati o piani ed in cima allo schermo, ad entrambi i lati, apparirà il numero 1, che indica il numero del gioco (o livello di abilità) e può essere cambiato spingendo in basso il commutatore **game select** della console.

Il numero 1 di destra corrisponde al numero dei giocatori per ogni variazione, e cambia automaticamente a 2 quando si imposta il gioco 9.

Per cominciare una nuova partita, spingere il commutatore **game reset**: il numero del gioco non cambia quando si aziona questo commutatore, ma soltanto quando si usa il commutatore **game select** o quando si porta l'interruttore **power** nella posizione **on** od **off**.

FUNZIONI DEI COMANDI A CLOCHE

Per spostare il proprio "cursore" (la X o lo O lampeggiante) a destra o a sinistra, spostare la cloche nella rispettiva direzione. In tal modo il cursore si "avvolge" sul piano (cioè scompare da un lato e ricompare dall'altro). Per portare il cursore da una casella a quella superiore oppure su un nuovo piano, una volta raggiunta l'ultima fila di quello precedente, spostare la cloche in avanti. Per portare il cursore sulle caselle inferiori o su un piano inferiore, tirare la cloche indietro o verso di sè. Spostando la cloche in senso diagonale, il cursore si muove diagonalmente sullo schermo, portandosi inoltre da un piano all'altro.

Per apporre una X o uno O su una casella, premere il pulsante rosso del comando quando il cursore si trova su quella data casella. L'ultima mossa eseguita è indcata dal lampeggio della X o dello O nella particolare casella.

Il computer non consente di muovere su una casella occupata; se il giocatore tenta di eseguire tale mossa, non appena preme il pulsante del comando il computer emette un segnale acustico di errore.

LIVELLI DI ABILITÀ

A ciascun numero di gioco corrisponde un livello di abilità, cioè di difficoltà del gioco, progressivamente più alto. Pertanto, il numero di un gioco e il corrispondente livello di abilità sono identici; l'unica eccezione è data dal gioco **9**, che è per due giocatori e al quale non è pertanto applicabile il livello di abilità.

Il gioco **1** è il meno difficile di tutti, il gioco **8** il più difficile. Al livello 1 il computer esegue le proprie mosse rapidamente ed è abbastanza facile da battere, mentre al livello 8 può "pensare" o elaborare la mossa fino a un massimo di 20 minuti, ed è quindi molto difficile da sconfiggere. È opportuno pertanto consultare la Matrice Selezione Gioco per stabilire quante possibili mosse il computer analizza per ciascun livello di abilità, nonché il tempo da esso impiegato a tale scopo.

Mentre il computer elabora la propria mossa, non sono rappresentati sullo schermo i quattro piani del gioco, ma appaiono invece vari colori. Se durante questo intervallo si aziona il commutatore **game reset** o quelli **difficulty**, non si producono modificazioni sul gioco. Tuttavia, se si spinge il commutatore **game select**, il computer effettua la propria mossa quasi immediatamente, senza cambiamento del numero del gioco.

Quando il computer NON sta elaborando una mossa, il livello di abilità (o numero del gioco) può essere cambiato nel corso di una partita spingendo in basso il commutatore **game select**.

COMMUTATORI DIFFICULTY

Il commutatore **right difficulty** serve ■ determinare chi dà inizio al gioco. Nelle versioni per un solo giocatore, quando il commutatore è nella posizione **a**, comincia il giocatore, quando è nella posizione **b** la prima mossa spetta invece al computer. Nelle versioni per due giocatori, il commutatore **right difficulty** serve a stabilire se comincia la **X** o lo **O**: nella posizione **a**, la prima mossa spetta al giocatore con la **X**, cioè a quello che ha il comando inserito nella presa **left controller**: nella posizione **b** comincia il giocatore con lo **O**, che usa il comando inserito nella presa **right controller**.

Il commutatore **left difficulty** può essere usato per creare un "assetto predisposto" di gioco sullo schermo. A tale scopo, si porta il commutatore nella posizione **a**; servendosi quindi del comando a cloche inserito nella presa **left controller** si può apporre la **X** o lo **O** in qualsiasi punto dello schermo. Per fare ciò si tiene premuto il pulsante del comando, in modo che il cursore

diventi alternativamente una **X**, uno **O** o nessun segno e si possa qunidi apporre quello che interessa sulla casella desiderata.

Con il commutatore **left difficulty** nella posizione **b**, si gioca nel modo normale. Dopo che si usa l'assetto predisposto, comincia per primo la **X** or lo **O**, a seconda della posizione del commutatore **right difficulty**, come avviene all'inizio di una partita.

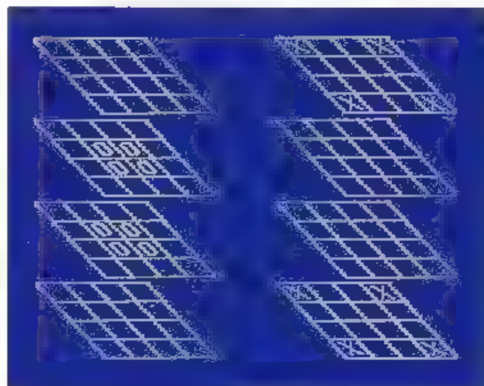
STRATEGIA

Per battere il computer o l'altro giocatore, è necessario disporre due allineamenti di tre croci o zeri in modo che l'avversario non possa bloccarli entrambi. Talvolta si potrà vincere perchè l'avversario non nota l'allineamento di tre segni, ma ciò è dovuto più alla fortuna che ad un piano strategico.

Ai livelli di abilità superiori, la realizzazione di allineamenti di tre segni è piuttosto difficile. Uno dei segreti per vincere a questo gioco consiste nell'occupare le 16 caselle "forti" all'inizio della partita. Tali caselle sono le otto agli angoli dei due piani esterni e le otto al centro dei due piani interni.

Casselle "Forti"

X = caselle forti esterne
O = caselle forti interne



È consigliabile tentare di impadronirsi di interi piani o di dominarli. I quattro reticoli del gioco determinano piani orizzontali, verticali e diagonali; la vittoria è probabile quando si appongono tre o quatro segni su un piano, mentre l'avversario non ne ha apposto nessuno. Continuare quindi a costringere l'avversario a bloccare il tentato allineamento fino a realizzare due allineamenti di tre segni che l'avversario non può bloccare in un'unica mossa.

Quando si studiano le proprie mosse è bene ricordarsi che l'avversario sta facendo altrettanto. Bloccare l'allineamento avversario è quindi importante quanto l'elaborazione di una propria strategia.

È stato dimostrato che il giocatore cui spetta la prima mossa può vincere ogni volta se sa giocare in modo perfetto. Il computer, invece, é programmato con un certo grado di casualità e pertanto non sempre gioca in modo perfetto, nemmeno al più alto livello di abilità (8). In tal modo, il giocatore particolarmente abile ha sempre una possibilità di vincere.

Livello di difficoltà	No. delle possibili mosse analizzate dal computer	Tempo approssimativo impiegato dal computer per la mossa
1	1	1/2 secondo
2	2	3 secondi o meno
3	3	1 minuto o meno
4	4	3 minuti o meno
5	5	10 minuti o meno
6	6	10 minuti o meno
7	9	10 minuti o meno
8	[illegible]	20 minuti o meno

3·D TIC-TAC-TOE

Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de los comandos (**CONTROLLER**) situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va ■ jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el enchufe del comando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). Mantenga el comando de manera que el botón rojo quede en la esquina superior izquierda, apuntando hacia la pantalla del televisor.



Consulte la Sección 3 del Manual del Usuario si desea información adicional.

NOTA: Apague la consola colocando en **off** el interruptor de corriente **power**, antes de insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

INTRODUCCIÓN

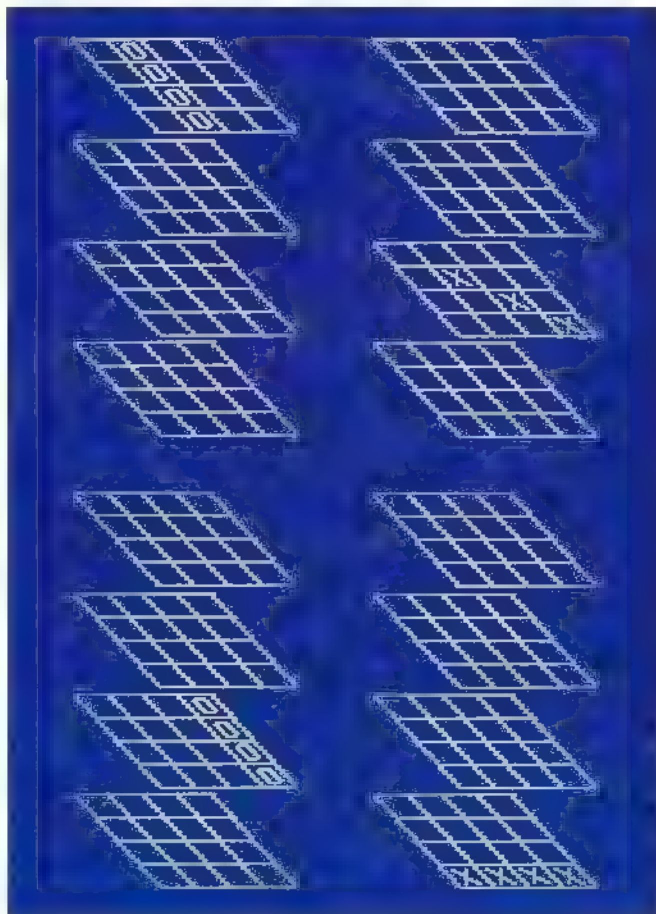
En este juego, la pantalla presenta cuatro tableros o planos con el propósito de crear un efecto tridimensional. Cada tablero está compuesto de 16 casillas. El objetivo del juego consiste en colocar 4 letras **X** o bien 4 ceros (**O**) en sucesión horizontal, vertical o diagonal. Para llevarlo a cabo el jugador puede usar un solo tablero, o bien los cuatro.



Para ganar se debe completar cuatro marcas iguales (X ó O) en un mismo sentido antes que lo haga el oponente, o la computadora. El cartucho contiene nueve juegos. Los primeros 8 juegos son para una sola persona en competencia con la computadora.

El número de cada juego (1 a 8) indica un nivel de dificultad progresivamente mayor. El juego 9 es para dos jugadores.

Los ejemplos que siguen ilustran algunas formas de ganar empleando un solo tablero.



Los ejemplos que siguen ilustran algunas formas de ganar empleando cuatro tableros.



Existen en total 76 formas posibles de ganar. No se puede ganar utilizando dos o tres planos. Hay que emplear uno solo, o los cuatro.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Primero inserte el cartucho, luego encienda el televisor y finalmente encienda la consola pasando el interruptor (**power**) a la posición (**on**). Inmediatamente en la pantalla se presentarán los cuatro tableros o planos, y el número 1 aparacerá a la izquierda y a la derecha en la parte superior de la pantalla. El número 1 de la izquierda representa el número del juego (o nivel de dificultad) y se puede cambiar deslizando hacia abajo el selector de juego (**game select**) ubicado en la consola.

En número 1 del lado derecho de la pantalla significa que participa un solo jugador en el juego. Este número cambia automáticamente a **2** cuando se selecciona el juego 9.

Para iniciar un nuevo juego, deslice hacia abajo el conmutador de reposición de juego (**game reset**). El número del juego cambia únicamente cuando se emplea el selector de juego (**game select**) o bien cuando se enciende (**on**) y se apaga (**off**) sucesivamente la consola.

USO DE LOS COMANDOS

Para cambiar la posición del cursor (la **X** ó **O** centelleantes) hacia la derecha o hacia la izquierda, incline el comando en una u otra de esas direcciones. El cursor desaparecerá por un lado del plano y reaparecerá por el lado opuesto. Para mover el cursor hacia arriba, de una casilla a otra, o bien a un nuevo plano, basta con inclinar el comando hacia adelante (hacia el televisor). Para mover el cursor hacia abajo, incline el comando hacia atrás (hacia usted). Si inclina el comando en sentido diagonal, el cursor avanzará diagonalmente en la pantalla, y también pasará de un plano a otro.

Para colocar una **X** ó un **O** en la pantalla, oprima el botón rojo del comando cuando el cursor se encuentre en la casilla que desea ocupar. La computadora indica el último movimiento efectuado mediante una **X** ó un **O** que centellean en la casilla apropiada.

La computadora no permitirá ocupar una casilla que ya está ocupada. En esa circunstancia emitirá un mensaje de error audible cuando el jugador oprime el botón rojo para tratar de ocupar una casilla que no está libre.

NIVELES DE DIFICULTAD

El número de cada juego representa un nivel de dificultad progresivamente mayor. Por lo tanto, los números de juego y los niveles de dificultad son intercambiables. La única excepción es el juego **9**. Como este juego es para dos jugadores, no se aplica el nivel de dificultad.

El juego 1 es el más fácil y el juego **8** es el más difícil.

En el nivel de dificultad **1**, la computadora hace sus movimientos sin demora y resulta fácil derrotarla. En cambio en el nivel **8**, la computadora puede "pensar" o efectuar cálculos hasta durante 20 minutos antes de hacer una jugada, por lo que resulta muy difícil derrotarla. Consulte en la tabla de selección de juegos de la última página, el número de movidas posibles que la computadora analiza en cada nivel de dificultad, como también el tiempo que demora en efectuar los cálculos pertinentes y la jugada.

Los tableros o planos no se presentan en la pantalla durante el tiempo empleado por la computadora para preparar su próxima jugada, sino que en la pantalla se presentan diversos colores. Mientras tanto, si se accionan el conmutador de reposición de juego (**game reset**) o los selectores de nivel de dificultad (**left difficulty y right difficulty**) no se produce ningún efecto en el juego. Sin embargo, el accionamiento del selector de juego (**game select**) hará que la computadora haga su movida casi de inmediato, sin que por eso cambie el número del juego.

Si la computadora no está preparando su próxima movida, es posible cambiar el nivel de dificultad o el número del juego durante el desarrollo de un partido, si se acciona el selector de juego (**game select**).

SELECTORES DE NIVEL DE DIFICULTAD

El selectro de dificultad del lado derecho (**right difficulty**) determina quién iniciará el juego. En el caso de un juego con una sola persona, con el selector fijado en la posición **a**, el jugador comienza, pero cuando el selector está en la posición **b**, comienza la computadora. En los juegos con dos jugadores, el selector del lado derecho determina si comienza **X** ó **O**. En la posición **a**, comienza el jugadora **X**, o el que emplea el comando de control insertado en el receptáculo de conexión del lado izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). En la posición **b**, comienza el jugador **O**, o sea el que emplea el comando insertado en el receptáculo del lado derecho (**RIGHT CONTROLLER**).

El selectro de grado de dificultad del lado izquierdo (**left difficulty**) se puede emplear para crear un modo de cambio en la pantalla. Para efectuarlo, fije el selector en

posición **a**. A continuación puede utilizar el comando del lado izquierdo para poner **X** ó **O** en cualquier parte de la pantalla. Oprima el botón rojo para colocar sus senales en el tablero. Mantenga apretado el botón y el cursor alternará entre **X**, **O** y casillas desocupadas del tablero, para que usted pueda poner lo que desee en la casilla elegida.

Al fijar en la posición **b**, el selector de dificultad del lado izquierdo (**left difficulty**) la pantalla quedará preparada para el juego normal. Después de emplear el modo de cambio, tanto **X** como **O** pueden jugar primero. Esto queda determinado por la posición del selector de dificultad del lado derecho (**right difficulty**) tal como ocurre al iniciarse el juego.

ESTRATEGIA

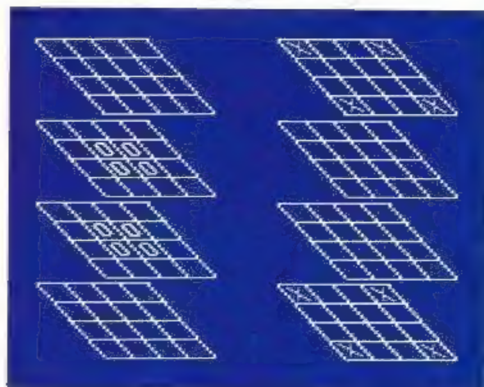
Para derrotar a la computadora o a otro jugador, se debe poner dos filas de tres en raya para que el adversario pueda bloquear una sola. Un jugador puede ganar ocasionalmente porque su adversario no vio que había tres marcas iguales en la misma línea; pero este método requiere más suerte que estrategia.

En el caso de jugadores de mayor habilidad resulta más difícil poner tres marcas en una misma línea.

Uno de los secretos que ayudan a ganar en este juego consiste en jugar en las 16 casillas estratégicas al comienzo de un juego. Estas 16 casillas importantes son las 8 casillas de las esquinas exteriores del primero y cuarto tableros y las 8 casillas del centro de los dos tableros centrales.

Casillas estratégicas

X = casillas estratégicas exteriores
O = casillas estratégicas interiores



Trate de ganar los tableros o de dominar en ellos. Los cuatro tableros de la pantalla representan planos horizontales, verticales y diagonales. Cuando usted pone tres o cuatro marcas en un plano y su adversario no tiene ninguna, es probable que usted pueda ganar; pero debe seguir forzando a su oponente a bloquear las casillas poniendo su marca hasta que usted tenga dos filas con tres marcas en línea en cada una, porque así su contrario no podrá bloquear ambas líneas al mismo tiempo.

Al planear sus propias jugadas piense en que su adversario está haciendo la misma cosa. Si usted desea desarrollar su propia estrategia, es importante bloquearle las casillas adecuadas a su oponente.

Ha sido probado que el primer jugador que mueve puede ganar en todos los casos, siempre que lleve a cabo un juego perfecto. La computadora, por otra parte, ha sido programada con cierto grado de azar en el juego, de manera que no siempre efectuará un juego perfecto, aun en el nivel máximo de dificultad (**8**). Esto pone al alcance del adversario de la computadora la probabilidad de ganar, si es un jugador experimentado.

TABLA DE SELECCIÓN DE JUEGOS

Grado de dificultad	Numero de movidas posibles examinadas por la computadora	Tiempo aproximado que la computadora demora en efectuar su movida
1	1	1/2 segundo
2	2	3 segundos o menos
3	3	1 minuto o menos
4	4	3 minutos o menos
5	5	10 minutos o menos
6	6	10 minutos o menos
7	9	10 minutos o menos
8	9	20 minutos o menos

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

C016973-18 REV. 1 PRINTED IN U.S.A.